Mensile - Anno VII - N. 66

CBM 64

# HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 FUTUREBAL
2 OVERTAKE
3 ASTRO GTI
4 RIMBALL
5 BOSONE
6 INDOOR
7 BALLS & HOLES
8 OUT OF RUN
9 EVOLUTION
10 ORBITRON
11 OPUS POCUS
12 ASTRAZONE
13 REPLICATOR
14 SKY WALL
15 BAGDAD
16 LAST HOPE
17 LA TUBERIA
18 SKY WAR
19 KAIKY WAY
20 ALIENS
21 STAY
22 LET ME IN PEACE
23 SCRATCH
24 SHIP
25 PATI
26 COMET
27 I POPI
28 BABY I KILL U
29 CALCOLA
30 ARTER

# OGNI MESE




# IN EDICOLA

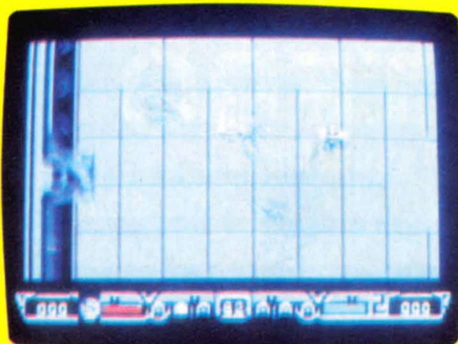
# NEL REGNO DEL MISTERO

Questo mese vi accompagniamo nel regno della fantasia e del mistero. A queste due zone ai confini della realtà e spesso anche oltre sono dedicati alcuni dei giochi recensiti questo mese. Stiamo ovviamente parlando di Eye of the Beholder e di Pool of Darkness, due giochi in cui il mistero si mischia con l'avventura. Due videogame di cui vi spieghiamo l'essenza ma per risolvere i quali non basteranno le nottate passate a giocare contro un computer che non vi lascia requie. Ma questa difficoltà è anche il sale delle avventure, un ingrediente che ci e vi fa amare i giochi del genere Dungeons and Dragons.




HIT PARADE N. 66 - Periodico Mensile - Aprile 1992 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

# FUTURBAL



Futurebal è lo sport del futuro più diffuso in tutta la galassia! Il gioco raccoglie le regole di diversi sport generando un originale ed avvincente mix. Sostanzialmente si tratta di un incrocio tra il football americano ed il calcio: i giocatori si passano la palla con le mani e la devono mandare dentro una porta per realizzare un goal ovvero un punto. Naturalmente vince chi al termine della partita ha totalizzato più punti.
Futurebal è un gioco violento: infatti è lecito picchiare l'avversario per sottrargli la palla oppure per non farsela sottrarre. Durante la partita è possibile raccogliere sul campo oggetti bonus come punti, denaro velocità, forza ed altro ancora. Inoltre, lanciando la palla in alcune zone laterali del campo si otterranno ulteriori punti.
Prima di iniziare la partita puoi preparare la tua squadra selezionando i giocatori e dotandoli di particolri attrezzi che serviranno soprattutto durante gli scontri.

**JOYSTICK PORTA 2**

**TASTI**

| | |
|---|---|
| **SPARO** | inizio partita |
| **RUN/STOP** | fine partita |
| **P** | pausa |

# OVERTAKE




Questo gioco ti offrirà la possibilità di dimostrare le tue capacità di guida e la tua prontezza di riflessi al volante di una vettura da corsa. Inizierai infatti la tua gara al segnale verde e dovrai raggiungere nel più breve tempo possibile, la velocità di crociera di 300 km/h, velocità ottimale per superare nel tempo limite di 80 secondi il maggior numero di avversari, senza naturalmente sfasciare la tua vettura nella prova: avrai infatti solo altri 2 muletti a disposizione per terminare la competizione. Se inoltre sarai in grado di superare 70 corridori senza perdere le tue vite, otterrai un'estensione di tempo pari a 60' oltre ad una vita in più e a moltissimi punti.
Potrai scegliere tra 2 livelli di gioco e cambiare marcia, una più lenta e una più veloce.

**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** cambio

# ASTRO GTI



Sul pianeta di Astrocraft è in corso l'annuale gara delle stagioni. Per diventare campione dovrai gareggiare in 8 stadi disseminati nella galassia. Potrai scegliere tra derby di demolizione, gare di trial e di enduro. Viaggia con il tuo Astro GTI sopra spettacolosi paesaggi. All'inizio potrai scegliere a quale gara partecipare, le prime cinque saranno gratuite, alle successive dovrai però pagare un diritto di partecipazione. Se riuscirai ad ottenere dei buoni risultati avrai anche dei premi in denaro. Per avere informazioni sulle singole gare: costo di partecipazione, orbita da seguire, dovrai muovere la joystick a destra o a sinistra sullo schermo gara. Ricorda che per recuperare le energie perdute combattendo con i tuoi avversari dovrai passare adagio sui simboli "E" segnati sul terreno. Fai del tuo meglio per vincere il titolo di super campione.

**JOYSTICK PORTA 1**

| | |
|---|---|
| **F1** | 1 giocatore |
| **F3** | 2 giocatori |
| **RUN/STOP** | pausa on/off |

# RIMBALL

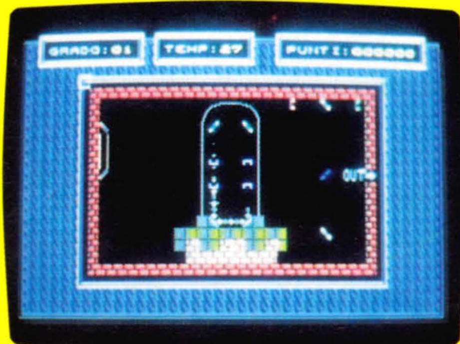


Il mondo dei papalliani è proprio come il nostro. Ci sono città dove la gente vive e lavora in lotta contro il tempo e i malviventi, o luoghi tranquilli come il mare e i monti dove si può trascorrere ore oziose. E anche i genitori papalliani hanno lo stesso problema dei nostri: sorvegliare i propri figli che non combinino pasticci. Ma ecco che proprio per dimostrare questo fatto, i 4 fratellini papalliani sono sfuggiti alla sorveglianza e si sono rifugiati nel bosco dove hanno intenzione di raccogliere alcuni palloni. Ma mentre tutto sembrava così bello ecco che i nostri piccoli amici si accorgono delle insidie cui vanno incontro: uccelli, bruchi, fiori carnivori. Riuscirai a farli uscire tutti e 4 dal bosco indenni? Attento quando i fiori hanno la bocca chiusa, possono essere anche schiacciati.

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **FUOCO** | inizio gioco |

# BOSONE




In un laboratorio sotterraneo si stanno svolgendo importanti esperimenti di fisica nucleare utilizzando le particelle sub-atomiche.
Più precisamente, bisogna indirizzare un bosone attraverso molte strane macchine fino a farlo arrivare sul bersaglio. Il bosone si riflette su particolari specchi girevoli o semi-trasparenti che bisogna posizionare in modo tale che le riflessioni lo portino verso l'uscita (OUT).
Per spostare un oggetto bisogna portare sopra esso il quadratino lampeggiante e premere lo sparo; lo specchio si posizionerà sequenzialmente nelle varie posizioni possibili.
Bisogna fare molta attenzione per evitare che il bosone colpisca le pareti o altre parti non ammesse in quanto ciò significherebbe la fine della partita. Comunque c'è un tempo limite oltre il quale il bosone diventa instabile e scoppia, quindi ...... affrettatevi.

**JOYSTICK PORTA 2**
**TASTI**
**SPARO** inizio partita

# INDOOR




L'autunno è ormai tempo di gare per tutte le specialità. Tuttavia a causa delle condizioni meteorologiche non sempre soddisfacenti o addirittura talvolta disastrose ecco che le manifestazioni agonistiche si svolgono al coperto. Ecco che anche i contendenti di queste gare di ciclismo potranno emulare le imprese del vecchio Moser dimostrando la loro abilità nel compiere nel più breve tempo possibile il giro del velodromo. Fai molta attenzione perché il controllo del tuo veicolo non è semplice e potrai anche trovarti a pedalare contro corrente.
Ricordati di scegliere il numero di giri per ogni corsa e la difficoltà di gioco tenendo presente che con l'allenamento potrai ottenere ottimi risultati.

**JOYSTICK PORTA 2**
**F1** livello gioco
**F3** n° giri
**F5** partenza

# BALLS & HOLES




Quanti di Voi avranno senz'altro giocato a biliardo in un bar per passare delle divertenti serate o dei lunghi altrimenti solitari pomeriggi d'inverno. Per questi appassionati abbiamo scelto però un nuovo gioco per il quale occorrono 8 palle (7 bianche e 1 rossa). La palla rossa viene messa sul tavolo e qualsiasi punteggio ottenuto con questa palla è doppio. I colpi illeciti comprendono: tutte le palle che ritornano oltre la linea di partenza, sbagliare nel colpire una palla in gioco; urtare i birilli bianchi e quello nero. In questi casi il vostro punteggio viene azzerato; dopo 10 minuti la palla in campo viene restituita e il gioco prosegue con le palle rimaste. Scopo del gioco è infilare le palle nelle buche del tavolo a cominciare da quella più vicina che ha il punteggio più elevato. Buon divertimento!

**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

# OUT OF RUN




Il malvagio sceriffo di Nottingham è invischiato in una serie di illeciti, per cercare di fare più soldi di quanti già non ne possegga. Ma per coprire i suoi traffici cerca sempre di far ricadere le colpe su due poveri fratelli Hood che devono sempre a fatica dimostrare la loro buona fede. Ecco che anche questa volta lo sceriffo ha messo alle costole dei nostri amici numerosi poliziotti che con ogni mezzo: elicotteri, motociclette e autovetture, cercheranno di intrappolarli. Tu dovrai guidare la potente vettura dei due fuggiaschi e cercare di difenderli ad ogni costo, zigzagando sulle strade e evitando i colpi dell'elicottero. Ma non disperare, la forza è con te!

**JOYSTICK PORTA 2**

**SPAZIO** inizio gioco
**RUN/STOP** fine gioco

# EYE OF THE

Il seguito di **Eye of the Beholder** è, se possibile, ancora più bello della prima versione, quella che ha appassionato così tanti giocatori. **Legend of the Dark Moon**, la leggenda della luna scura, si svolge all'interno di un tempio letteralmente stracolmo di mostri.
Un gruppo di coraggiosi a capo dei quali ci siete voi si avventura nel paese della luna scura confidando negli insegnamenti del mago Khelban Blackstaff. Vi avvicinate al tempio di Waterdeep al cui interno avvengono fatti stranissimi e malefici. Una frotta di mostri affronta i 4 coraggiosi che possono solo confidare sulla loro forza per farsi strada all'interno del tempio.
Non è che ogni volta che gli avventurosi



# BEHOLDER 2




trovano i mostri nasca un combattimento. Spesso è molto più conveniente cercare di capire, parlare con i mostri ricordandosi però che si tratta pur sempre di maligni.
*Eye* si divide in 4 grandi mondi: la foresta, le catacombe, il tempio e le 3 torri. Come vi abbiamo anticipato non sempre dovete metter mano alla spada per risolvere le tenzoni con i mostri. State ben attenti a quello che sussurrano perchè potrete capire come comportarvi e quali oggetti raccogliere lungo il cammino. La battaglia resta comunque ben presente e chi ama distruggere mostri, salamandre giganti e dragoni ha di che divertirsi in attesa di scoprire altri segreti e una miriade di passaggi segreti non segnati sulle carte che il mago aveva dato ai suoi




HP
HENTH
HP



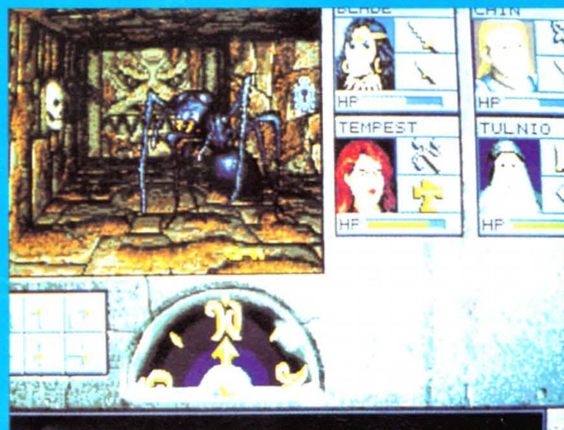





HP
HP
HENTH
TULNIO
HP
HP








arditi.
Gli esperti pensano che per completare questa seconda avventura di *Eye* siano necessarie almeno 40 ore di gioco (i campioni) e non meno di 100 ore per i giocatori normali.
Graficamente *Eye* si presenta con la classica barra di forza e con la rappresentazione delle armi impugnate. Avete anche una bussola per orientarvi all'interno del castello e nella foresta. Insomma un gioco davvero completo per chi ama i Dungeons and Dragons e per chi non si spaventa davanti ai malefici e ai mostri di un Medio Evo ormai lontanissimo. ●

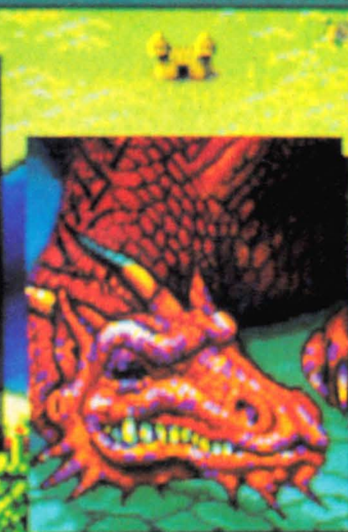
# POOL OF DARKNESS




Sono passati 10 anni dalla presentazione di **Secret of the Silver Blades** e voi con **Pool of Darkness** tornate in quel paese di fiaba in cui la legge passa attraverso il confronto delle spade e del coraggio dei guerrieri. Il padrone di Darkness vi prende come guardia del corpo e vi invia in una città vicina a rimettere pace. La città di Phlan è un vero pasticcio e i vostri 6 combattenti avranno il loro bel daffare per far trionfare la legge e la pace. Partono tutti con un valore di potenza altissimo (un milione e mezzo di punti vitali) ma le difficoltà di questo gioco sono talmente elevate che ben presto quel gruzzolo di punti svanisce nel nulla lasciandovi senza guerrieri.
Questo gioco di Advanced Dungeons and Dragons vi renderà isterici a meno di non lasciar perdere la solita fretta che accompagna i giochi sparaspara in cui il vostro unico obiettivo è quello di sterminare i nemici. Qui i nemici sono tanti ma anche intelligenti. Cercate quindi anche voi di ragionare prima di cercare di distruggere un oggetto o un avversario che se lasciati stare magari potrebbero darvi la possibilità di andare avanti nella lunghissima avventura.


STRATEGIC SIMULATIONS, INC.






STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
OFFICIAL
Advanced
Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT


STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
Advanced
Dungeons & Dragons


STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
OFFICIAL
Advanced
Dungeons & Dragons


STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
OFFICIAL
Advanced
Dungeons & Dragons

# EVOLUTION




Per poter evitare una condanna a 20 anni di carcere sul pianeta KLONIX il nostro eroe deve superare diverse prove di forza fisica ed in base alla sua prestazione potrà ottenere una riduzione di pena o addirittura la libertà.
In pratica deve superare due tipi di prove che si succedono alternativamente. Nella prima prova deve correre lungo un percorso circolare (in basso sullo schermo vedi la tua posizione su una specie di radar) saltando ostacoli ed evitando robot volanti o oggetti a mezza altezza sul muro. Hai a disposizione una pistola che può allontanare i robot. L'energia diminuisce ad ogni errore e una volta terminata perdi una vita (ne hai tre) ricominciando da capo. Come se ciò non bastasse, hai un tempo limitato per concludere la tua corsa. Nella seconda prova devi batterti in un incontro all'arma bianca con il massiccio campione locale e... auguri!

**JOYSTICK PORTA 2**

**TASTI**

**SPARO** inizio partita

**SPAZIO** pausa

# ORBITRON




Sebbene non sapesse da dove provenissero, Toba Oba si era subito reso conto che le misteriose linee di forza di interferenza provenienti dalla Nebula 4 avevano il preciso compito di depredare il suo settore dei preziosi semi spaziali ormai giunti a quasi totale maturazione. Sebbene fosse impossibile salvare la piantagione Oba sapeva benissimo che per salvare il salvabile avrebbe dovuto cercare di recuperare un numero minimo di semi per ogni specie per ricostruire una nuova piantagione. Balzato quindi sul suo Obitron dovrà cercare di contrastare le misteriose linee di forza, cercando di acchiappare al volo il suo prezioso tesoro. Egli dovrà evitare le collisioni con il campo energetico per non dissipare le preziose forze dei generatori della navetta.

**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

# OPUS POCUS

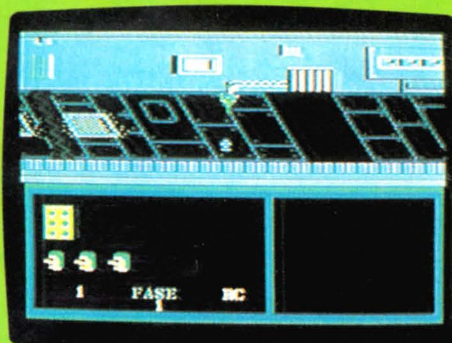



Nessuno voleva credere al vecchio Opus che, come aveva predetto il padre di suo padre, un giorno non lontano, Crek, la grande aquila guerriera, sarebbe tornata dal mondo del Nulla a fare strage di coloro che l'avevano scacciata. E così, quando in una terribile notte il mostro volante riapparve tra la gente, nessuno ricordava più come azionare il sistema di difesa del gigantesco computer ormai dimenticato nella montagna azzurra. Solo il vecchio Opus, che non aveva mai smesso di credere, si assunse il compito di riattivare gli antichi relè per risvegliare il gigantesco sistema di difesa.

**JOYSTICK PORTA 1**

| | |
|---|---|
| **F1** | pausa |
| **F7** | inizio gioco |

# ASTRAZONE




La Terra, in lotta da più di 2 secoli con il sistema Taurano, un altro sistema abitato da esseri viventi a strututra basata sul carbonio, ha deciso di sferrare l'attacco decisivo per portare il suo nemico alla resa finale. Per superare il complesso sistema di difesa taurino, inattaccabile dall'esterno per via di una sfera di neutrino, ha deciso di inviare un membro di un commando speciale che, teletrasportato senza possibilità di ritorno, con una piccola ma potente bomba al suo interno dovrà piazzarla al centro della base e metterla in funzione. Dopodiché avrà solo 90 secondi per uscire all'esterno, dove verrà protetto dalla sfera stessa che proteggeva la base. Ma anche se le cose sembrano apparentemente semplici il nostro eroe dovrà combattere contro numerosi alieni che tenteranno in ogni modo di ostacolare il suo ingresso e il suo passaggio nel sistema difensivo alieno.

**JOYSTICK PORTA 2**
**TASTI DA DEFINIRE**

# REPLICATOR

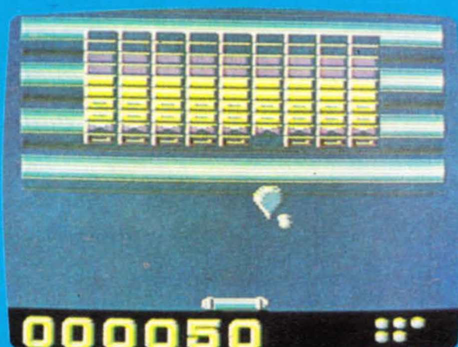



Replicator è un gioco che metterà a dura prova la tua concentrazione ed i tuoi riflessi.Si tratta semplicemente di osservare sullo schermo di gioco quale quadrato si illuminerà per primo e premere il tasto corrispondente. Hai un tempo limitato per reagire, scaduto il quale il computer illuminerà un altro quadrato. Fai molta attenzione perché il primo errore ti sarà fatale. Scopo del gioco è quello di eseguire la sequenza più lunga possibile nel minor tempo. Il gioco risulta molto avvincente specialmente se giocato contro un amico in antagonismo. in questo modo è però più facile che uno dei due sbagli regalando la partita all'avversario.

**TASTI**

| | |
|---|---|
| **1-2** | numero giocatori |
| **H** | per vedere la classifica |
| **<-** | per tornare al menù |
| **R** | cambio tasti |
| **RETURN** | inizio partita |
| **SPAZIO** | musica sì/no |

# SKYWALL




Siamo ormai alla data astrale 2083 e tutti i giochi e i passatempi conosciuti negli anni 2000 sono ormai passati di moda: tuttavia non è facile crearne di nuovi. Ecco però che la commissione preposta a questo scopo dalla Confederazione ha inventato un nuovo tipo di gioco sulla linea del tennis. Questo gioco si svolge in una sala rettangolare e il concorrente deve con una tavoletta respingere una palla contro delle altre tavolette simili a mattoncini, cercando di distruggerli. Ecco che alcuni di loro semplicemente scompaiono, mentre altri rilasciano dei bonus e persino un laser, che dovrai recuperare, stando attento a non perdere di vista le palline. Se si riesce ad afferrare il laser si possono distruggere i mattoncini, ma perdendo gli omaggi nascosti. Buon divertimento!

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **+ —** | scelta schema |

# BAGDAD




Durante un viaggio Aladino è stato catturato da un perfido sultano che lo ha rinchiuso nel labirinto della sua fortezza. Nel primo schema Aladino dovrà cercare di fuggire da questa prigione, aprendo una alla volta le serrature. Per raggiungere la chiave dovrà aver prima raccolto 8 tesori, mentre la lampada magica farà sparire per un certo tempo i trabocchetti. Uscito dal labirinto dovrà superare una serie di duelli colpendo almeno 1 volta i suoi nemici, che potranno invece ucciderlo con ben 4 colpi. Giunto nel deserto dovrà proteggere i suoi cammelli dalle creature demoniache e portarne almeno 5 alla sua casa di Bagdad. E finalmente eccoci al conflitto finale diviso in 2 parti: nella prima dovrai sconfiggere l'uccello gigante con 3 colpi, e le guardie con 1 colpo ciascuna. Superato questo turno apparirà il sultano, che, trasformatosi in dragone, riuscirà a resistere a ben 15 colpi prima di morire. Riuscirà il nostro eroe a liberare il suo popolo dall'ingiustizia?

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **FUOCO** | inizio gioco |

# LAST HOPE

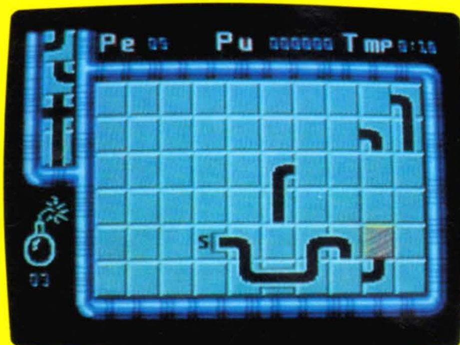



É in corso una battaglia di immense proporzioni e due super robot, grandi come una casa, stanno combattendo all'ultimo sangue per decidere il destino delle due razze del pianeta Cybor. Tu controlli un piccolo robot che si trova all'interno del robot che rappresenta la tua razza e devi cercare di aiutarlo. Distruggi tutti gli alieni sul tuo cammino ricaricando i neonlaser con i cubi energetici. Attiva i tuoi scudi salendo sui piedistalli e elimina le tre stanze che attingono energia dal tuo mega-robot: stanza delle meteore, tunnel dei disturbi radio, stanza del megalaser. Percorri tutti e due i labirinti distruggendo tutti gli alieni contenuti e ricorda che se riuscirai a trovare la porta della sala dei comandi centrali del robot potrai riportare al massimo il livello della sua energia. Riuscirai a far vincere il tuo eroe?

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **A** | alto |
| **Z** | basso |
| * | sinistra |
| ↑ | destra |
| **SPAZIO** | fuoco |
| **SHIFT** | uscita sala comandi |

# LA TUBERIA

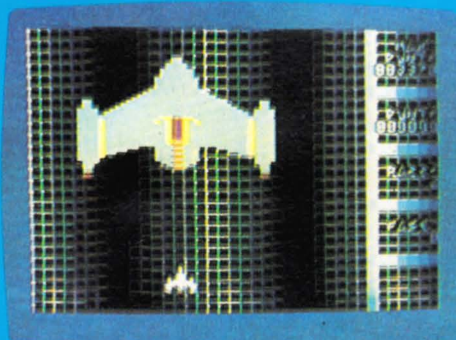


Per chi desidera fare l'idraulico questo è il gioco più indicato! Infatti bisogna cercare di realizzare la tubazione più lunga possibile partendo dalla casella contrassegnata con "S" ed utilizzando i pezzi visibili sulla sinistra dello schermo (si utilizza sempre quello più in basso). Per posizionare un elemento basta spostare la casella lampeggiante sulla locazione desiderata e premere lo spazio. Ogni livello ha un numero minimo di pezzi che devono comporre la tabulazione per poter passare al livello successivo. Inoltre ogni livello ha un tempo limitato per la costruzione della tubazione trascorso il quale inizierà a scorrere l'acqua. Per ogni pezzo posizionato correttamente guadagnerai dei punti mentre per ogni pezzo errato o eccessivo ne perderai altri.

**JOYSTICK**
**TASTI**

| | |
|---|---|
| **RUN/STOP** | fine partita |
| **SPAZIO** | distruzione di un pezzo |

# SKYWAR



In una galassia molto lontana viveva un popolo con capacità mentali molto acute, sviluppate nel corso di millenni di studi. Ed ecco che quando questo popolo pensò di essere attaccato dalla nave spaziale "Globen", in viaggio di ricerca e studio scientifico, mise a frutto tutta la sua potenza, inviando delle proiezioni mentali contro l'astronave terrestre. Al povero comandante, inerme di fronte a tali capacità e incapace di comprendere la situazione, non resterà altra soluzione che intraprendere una lotta armata per difendere la sua pelle, quella del suo equipaggio nonché l'integrità del mezzo a lui affidato. Aiutalo nel difficile compito, stando ben attento a non farti eliminare

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **A** | su |
| **£** | destra |
| **[** | sinistra |
| **Z** | giù |
| **SPAZIO/FUOCO** | inizio gioco |

# KAIKY WAY




La piccola Cloty, disperata per la perdita della sua piccola amica Teresina, ha saputo dallo gnomo Kaidù che la perfida Rosalinda ha imprigionato la sua compagna di giochi alla fine di Kaidy Way, la strada delle mille chiavi protetta da infidi tranelli e da perfidi morti guerrieri.
Con infinita pazienza e grande coraggio la ragazzina dovrà percorrere la difficoltosa strada fino all'obiettivo finale. Come unico aiuto il piccolo gnomo invierà il folletto Osvaldo, travestito da cucciolo, che una volta catturato, donerà a Cloty il beneficio di una vita.

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **F1** | inizio gioco |
| **SPAZIO** | pausa |

# ALIENS

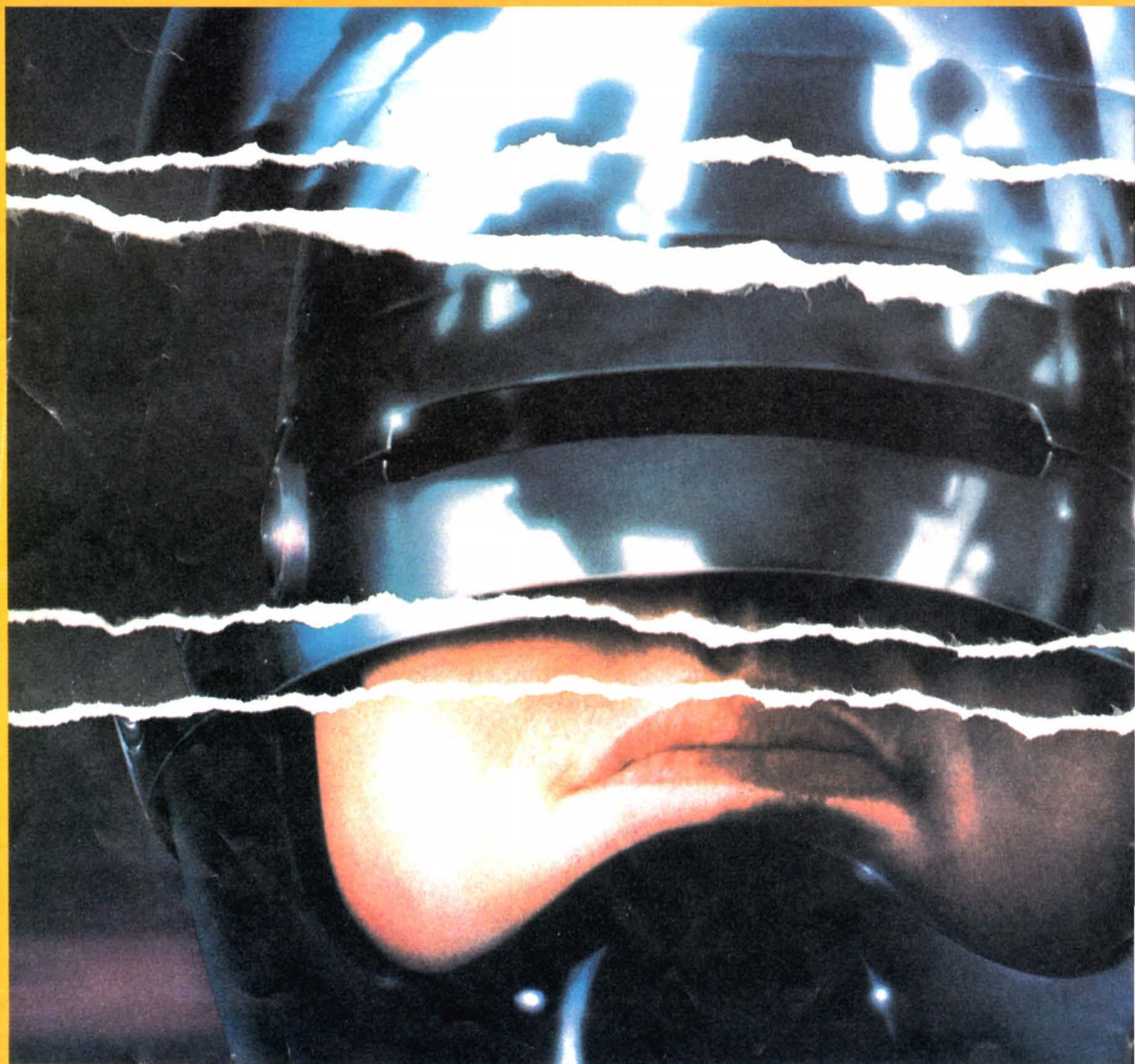


A causa di un'avaria la nave spaziale Vurgun in missione scientifica per la galassia si è venuta a trovare nel bel mezzo della zona di transito dei Romulani. Questi ultimi, non appena resisi conto che le preziose attrezzature non erano protette da alcun sistema di difesa esterno hanno deciso di introdursi all'interno del mezzo spaziale.
Ma il comandante terrestre ha predisposto quattro vigili robot che dovranno fare del loro meglio per respingere l'invasione aliena.
Potrai a tua scelta impersonare uno dei quattro robot per portare a termine al meglio la tua missione ed evitare che gli alieni si impadroniscano della nave e gettino l'equipaggio nel vuoto. Ricorda che i tuoi robot possono ripristinare l'energia del distributore energetico.

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **FUOCO** | inizio gioco |
| **1/2/3/4** | scelta robot |

# ROBOCOP



**D**opo **Terminator 2** arriverà presto sugli schermi **Robocop 3** e saranno dolori per tutti. Il successo, già facilmente previsto, del videogioco imperniato sulle avventure di Terminator può essere pronosticato così anche per questa terza avventura di Robocop, il poliziotto di ferro e chip.

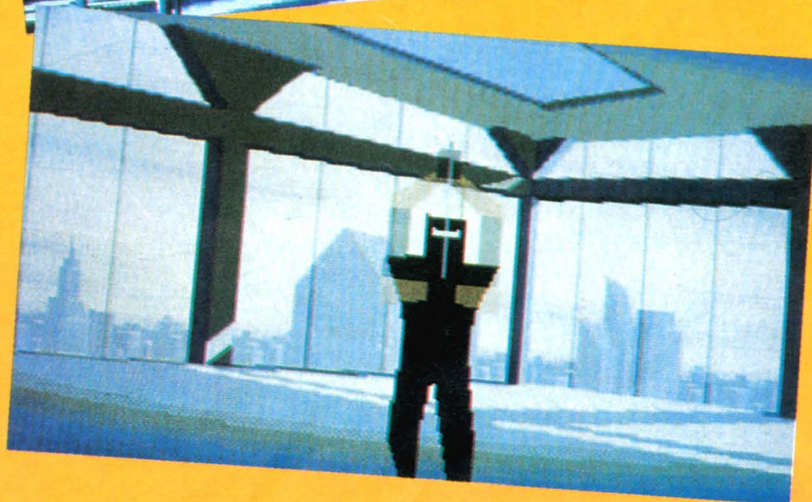
L'uomo-robot deve stavolta affrontare due tipi diversi di prove, un'avventura e un gioco di tipo arcade. Il gioco d'avventura segue in maniera grossolana la storia del film. All'

3

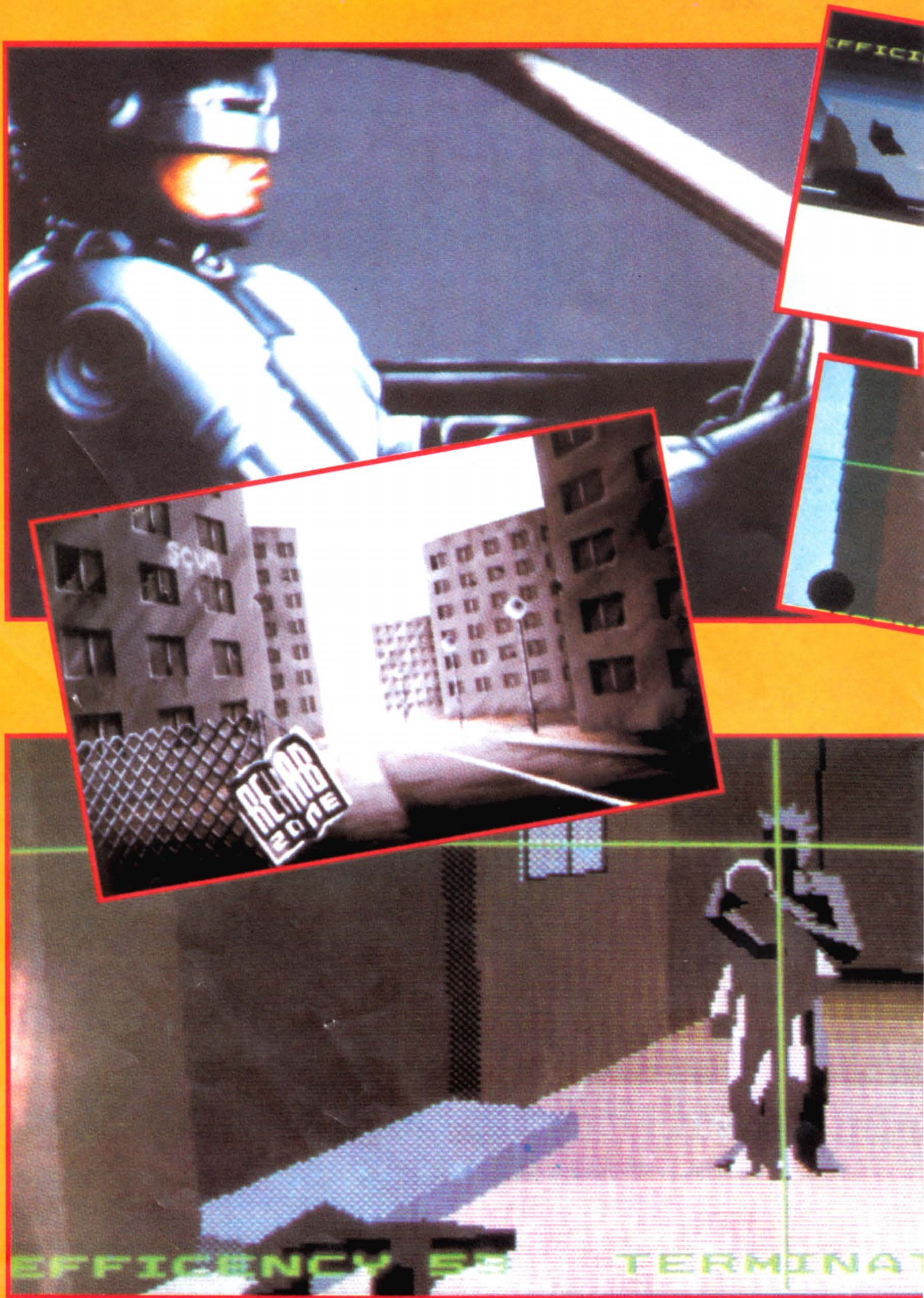






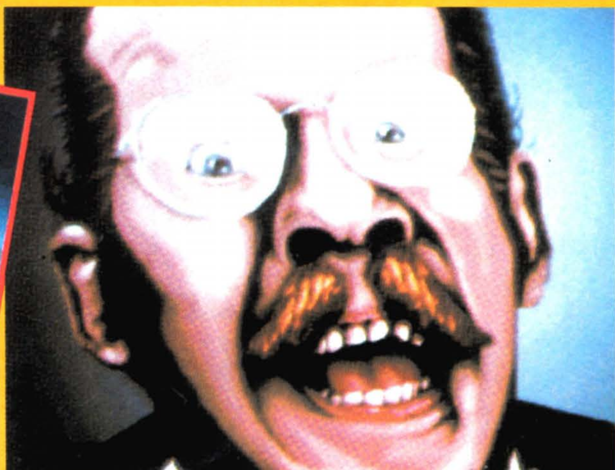



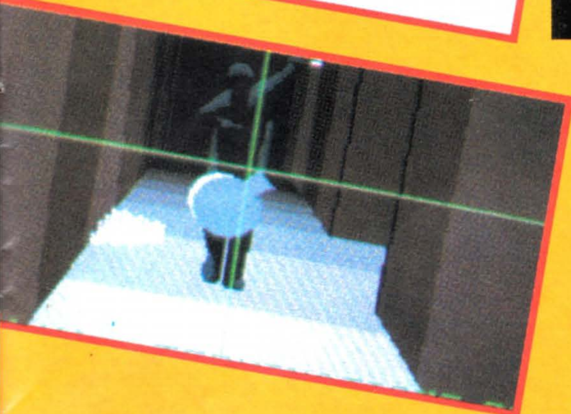
inizio scopriamo che l'OCP (Omni Consumer Product), la società che ha creato Robocop, sta per essere acquistata dai giapponesi della potentissima Kanemitsu Corporation. Questo fatto crea disoccupazione a Detroit e l'aumentare della criminalità. I cittadini si ribellano allo strapotere della polizia e Robocop per la prima volta nella sua vita diventa il beniamino degli oppressi. Tanto fa che la sua stessa casa costruttrice, la OCP, gli lancia contro un clone, il robot ninja Otomo. La prima scena vi mette alla guida



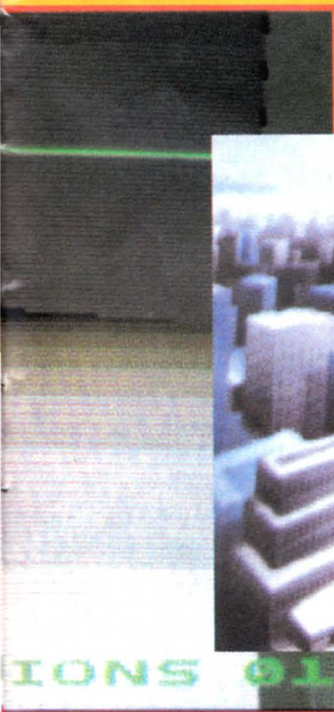
REHAB ZONE
EFFICENCY 58
TERMINA

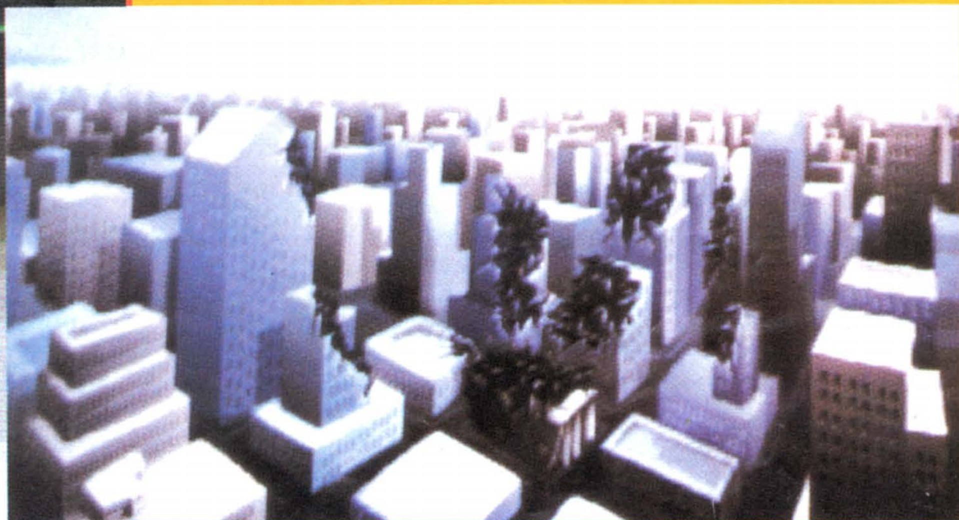




di una vettura della polizia alla caccia di ladri d'auto. Poi dovete combattere dei delinquenti da strada e quindi liberare degli ostaggi eliminando i terroristi.
La quarta parte è la più spettacolare. Siete attrezzato con un jetpack sulle spalle e affrontate nientemeno che delle autoblindo dalla corazza penetrabile solo dal cannone laser che stringete tra le mani. La quinta sezione vi vede combattere contro il robot ninja e infine, nella sesta prova, siete al comando di un altro robot ninja contro un clone. Impressionante in questa sezione, come in tutto il gioco del resto, la visione del gioco che può variare di continuo a seconda della telecamera in azione. ●



# MOONSTONE

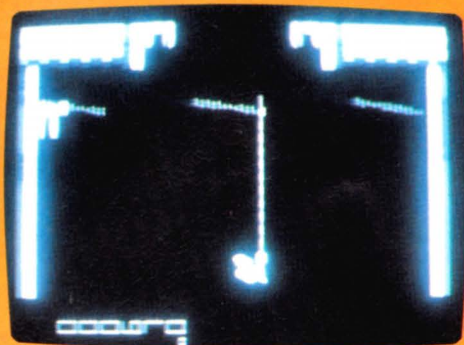




Siete un cavaliere senza macchia nè paura alla ricerca di una pietra filosofale, una di quelle pietre che trasformano tutto in oro e che hanno mille proprietà magiche. **Moonstone** (pietra della luna) è tutto qui, in questa continua e ossessiva ricerca della pietra tra pericoli e mostri che solo la vostra spada può debellare. Nelle continue peregrinazioni tra foreste, boschi e campi di grano affrontate ogni genere di avversari, da mostri terribili a cavalieri armati di lunghe lance che cercano di portarvi via forza e coraggio. Ogni volta che vi colpiscono la vostra forza vitale e il grado di armamento diminuisce obbligandovi a recuperare argento e oggetti per strada in modo da ricostruire il vostro potenziale offensivo.

Partite per la vostra avventura (con un'occhiata dall'alto del percorso che dovrete fare) armati di 10 pezzi d'oro e ben presto vi accorgete che sono troppo pochi. Per recuperare altro denaro dovrete, ad esempio, giocare a dadi in una taverna malfamata i cui avventori sono tutti loschi figuri che aspettano soltanto di farvi la festa. ●

# STAY



La particolarità di questo gioco è che l'azione si svolge con una visuale laterale: cioè la posizione dello schermo dovrebbe essere girata di 90 gradi per avere una corretta visione del gioco. Ma se non è agevole (o peggio, pericoloso) girare il televisore o il monitor, non preoccuparti: si può giocare anche così.
Il soggetto del gioco è la classica avventura spaziale in cui tu sei alla guida di un incrociatore intergalattico e devi distruggere le orde di alieni che si presentano davanti a te.
Come se non bastassero le squadriglie volanti, ci sono anche le postazioni fisse che cercano di colpirti: il tuo compito è quello di sopravvivere il più a lungo possibile e distruggere quanti più alieni riesci.

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **TASTI** | |
| **SPARO** | inizio partita |
| **RESTORE** | fine partita |

# LET ME IN PEACE




Risvegliatosi dal suo pisolino decennale nella comoda cripta di famiglia il buon Camillo si rese conto con disappunto che ancora una volta quei perfidi Gnolli gli avevano rubato le povere vecchie ossa, probabilmente per giocare con quegli stupidi folletti della caverna di sotto.
Ma questa volta il nostro etereo amico è ben deciso a dare una sonora lezione ai dispettosi abitanti sotterranei e quindi, balzato fuori dal suo ricovero è intenzionato ad avventurarsi fino al fondo del pozzo per recuperare tutti i suoi vecchi resti. Oltre a difendersi dai dispettosi ectoplasmi, Camillo dovrà evitare i trabocchetti messi in atto dai suoi nemici, ma soprattutto badare a non toccare le ossa di qualcun'altro, per non finire l'avventura in un battibaleno.

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **FUOCO** | inizio gioco |
| **RESTORE** | ricomincia |
| **SPAZIO** | pausa sì/no |

# SCRATCH




In una galassia lontana lontana viveva un popolo tendenzialmente pacifico amante delle arti e della pace e che ormai da millenni non conosceva il significato della parola "guerra". E fu proprio per questo motivo che quando gli Arcoon arrivarono ci vollero più di 200 anni prima di poter organizzare una difesa. Grazie alla loro scienza estremamente progredita essi costruirono una gigantesca nave da guerra capace di arrestare le orde degli attaccanti ormai giunti al confine del 4° sistema. L'unica difficoltà fu quella di trovare un abile pilota capace di manovrare un così sofisticato mezzo da guerra. E questa ricerca oggi li ha spinti fino a te, che dovrai dar prova delle tue capacità.

**JOYSTICK PORTA 2**
**FUOCO** inizio gioco

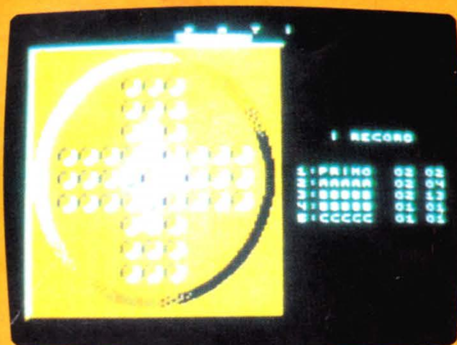
# SHIP




Al Solomon il più famoso viaggiatore del tempo spazio era l'unico che poteva essere incaricato di questa difficile missione. Avendo scoperto che degli alieni di Sistrom avevano dislocato le loro basi su linee di spostamento temporale il comando stellare ha quindi incaricato il nostro eroe di scovare una ad una, le stazioni nemiche e, muovendosi lungo le ragnatele del tempo spazio irrompere attraverso le porte di accesso distruggendo tutti gli obiettivi logistici. Al dovrà innanzitutto individuare l'allineatore temporaneo, sostarvi per il tempo sufficiente ad armonizzare la nave con il nuovo settore temporale e quindi procedere nelle missioni fino a catturare tutte e 20 le basi.

**JOYSTICK PORTA 2 NECESSARIO**
**FUOCO** inizio gioco

# PATI




Questo gioco è un classico passatempo che spesso abbiamo in casa ma che difficilmente viene usato. Ora è possibile riscoprirlo grazie alla simulazione effettuata dal nostro computer. Il concetto è abbastanza simile a quello della dama in quanto bisogna mangiare delle pedine (in questo caso delle sfere) saltandole (orizzontalmente o verticalmente) una alla volta. A differenza della dama, il campo di gioco è circolare e si gioca da soli. Scopo del gioco è di mangiare tutte le pedine ad eccezione dell'ultima. Per riuscire nell'impresa e passare al livello successivo (sempre più difficile) è quindi necessario uno studio molto approfondito delle mosse. Per muovere una pedina basta selezionarla col cursore e premere lo sparo e poi portare il cursore nella casella di destinazione e premere nuovamente lo sparo tenendo presente che ad ogni mossa deve corrispondere una "mangiata".

**JOYSTICK PORTA 2**

**TASTI**

| | |
|---|---|
| **SPARO** | inizio partita |
| **RESTORE** | fine partita |
| **F1-F3** | sonoro |
| **<—** | rifare mossa |

# COMET



Un particolare veicolo esploratore a duplice corpo è giunto su di un pianeta alieno con l'incarico di recuperare preziose materie prime. La sua missione è perlustrare il sottosuolo alla ricerca dei giacimenti. Non si tratta di una missione facile in quanto a guardia dei tesori si trovano tantissimi robot guardiani (praticamente infiniti) e pattuglie di controllo che hanno l'ordine di annientare ogni intruso. Tu hai a disposizione un cannone laser per colpire ripetutamente le postazioni e gli stormi di alieni.

Dagli alieni distrutti si generano dei bonus che possono dare punti, energia ed armi extra (per selezionarle bisogna premere lo sparo e in contemporanea spostare il joystick in basso: la prima casella in basso dovrebbe lampeggiare; tenendo sempre premuto lo sparo è quindi possibile selezionare l'arma spostando il joystick lateralmente). Fai attenzione non solo ai nemici ma anche alle trappole sul terreno che ti fanno perdere energia e quindi la vita!

**JOYSTICK PORTA 2**

**TASTI**

| | |
|---|---|
| **F1** | inizio con un giocatore |
| **F7** | inizio con due giocatori |
| **RUN/STOP** | pausa |
| **Q** | fine partita |

# I POPI




Come accade nel nostro secolo senz'altro anche nel futuro gli insegnanti di scuola accompagneranno i loro studenti a gite scolastiche. Ecco che questo gioco ipotizza che proprio durante una di queste escursioni, proprio in una zona ostile di un pianeta, alcuni ragazzini si allontanino dal gruppo cadendo vittime di orribili mostri. Il povero insegnante, responsabile dell'incolumità dei ragazzini a lui affidati, dovrà armato di una potente pistola soporifera, avventurarsi sulla superficie del pianeta alla loro ricerca.
Una volta trovatone uno dovrà farsi seguire e difenderlo fino ad un posto sicuro. Ma state pure certi che mostri di ogni tipo cercherano di impedirgli di portare a termine la missione, rapendo i ragazzini nuovamente.

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **F1** | inizio gioco |
| **F7** | pausa |
| **SPAZIO** | intervallo |

# BABY I KILL U




Poiché il vivere in una società impone costantemente dei limiti al comportamento umano e la bontà come filosofia di vita, spesso desideriamo tornar bambini, ai quali, come è noto, tutto viene perdonato. Nei panni di Terry potrai così dar sfogo a tutta la tua cattiveria, combinarne "di cotte e di crude" ricordando sempre che per vincere bisogna essere il più terribile possibile. In una casa dove adulti e folletti sono sempre pronti a fartela pagare a suon di "botte" dovrai raccogliere gli oggetti che troverai e una volta imparatone l'uso utilizzarli per achitettare scherzi crudeli.

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **Q** | fine gioco |
| **H** | pausa |

# CALCOLA

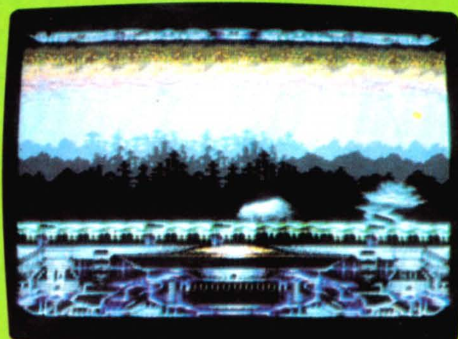


Per giocare a Calcola non bisogna essere necessariamente dei geni ma un po' di confidenza con la matematica non guasterà.
Scopo del gioco è quello di far scomparire dallo schermo tutte le caselle numerate. Per fare ciò bisogna accostare ad esse un'altra casella numerata che abbia dei particolari requisiti: deve essere un numero inferiore a quello della casella marrone, deve essere superiore a quello della casella blu ed uguale a quello della casella azzurra. Se queste condizioni sono rispettate le caselle scompariranno altrimenti rimarranno sul campo di gioco cambiando di valore.
È molto importante anche la posizione della casella che si mette sullo schermo. Per selezionare una casella basta spostare il cursore sul valore voluto e premere lo sparo: per depositarla idem. Ricorda che hai un tempo limitato per passare al livello successivo, quindi... fa bene i tuoi conti.

**JOYSTICK PORTA 2**
**TASTI**

| | |
|---|---|
| **SPAZIO** | inizio partita |
| <— | rifare il livello |
| H | visualizzazione classifica |

# ARTER



Siamo nel 3890 d.C. e sulla Terra è scoppiata la Battaglia Finale. Tu sei alla guida di un innovativo mezzo di attacco che è stato mandato in missione suicida all'interno del quartier generale nemico con lo scopo di distruggerlo.
Per riuscire nell'impresa devi girovagare per l'edificio distruggendo tutto quello che trovi e recuperando documenti e oggetti che ti verranno chiesti durante lo svolgimento della missione. Potrai anche recuperare energia, punti bonus ed armi. Particolarmente utile risulta il teletrasporto ma devi possedere la carta adatta per poterlo usare. Devi utilizzare la tua pistola laser e colpire ripetutamente i nemici per distruggerli ma fai attenzione a non sprecare le tue munizioni perché sono limitate. Vari ascensori ti portano sui vari piani del quartier generale, per utilizzarli correttamente devi posizionarti bene nel centro della piattaforma.

**JOYSTICK PORTA 2**
**TASTI**

| | |
|---|---|
| **SPARO** | inizio partita |
| **RUN/STOP** | fine partita |

# ETERNAM

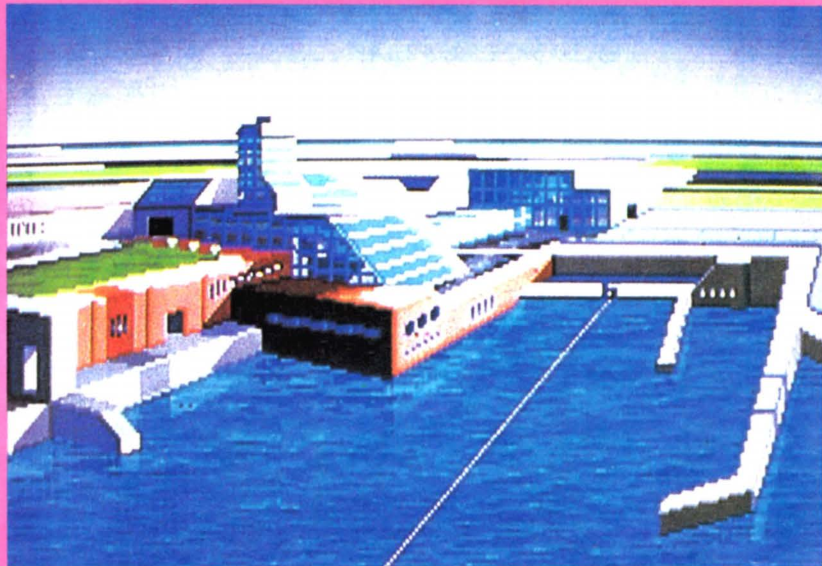


Questo videogame è un gioco d'avventura grafica realizzato con ben 256 colori. Il mondo di **Eternam** è gigantesco e al suo confronto quello già grandissimo di **Drakkhen** svanisce: l'eroe è un agente dell'ASU che viene mandato in missione in un paese dove succedono fatti davvero bizzarri.

In un arcipelago di mistero e di misteri, abitato da genti molto differenti le une dalle altre l'agente cerca di scoprire quale è il grande rebus di **Eternam**. L'isola di Egypta sembra essersi fermata ai tempi dei faraoni, per contro l'isola Technika ha una civilizzazione molto avanzata. In un'altra sembra addirittura di rivivere i fasti e le stragi della rivoluzione francese. Insomma un bel pasticcio per chiunque.

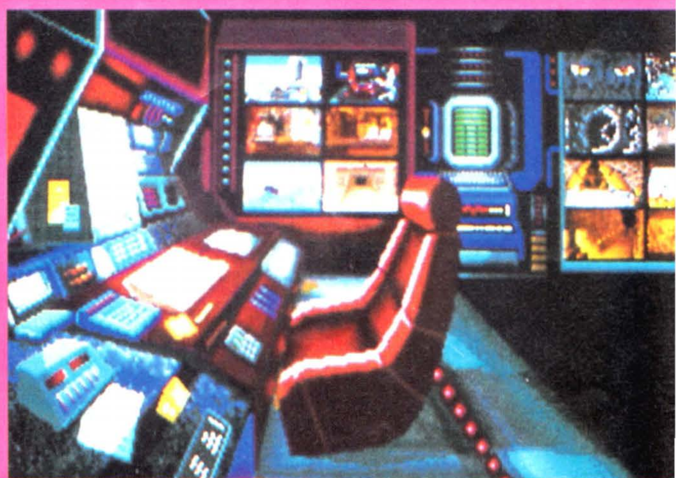
Meno male che lo schermo è stato ben studiato con una serie di icone in basso che servono a prendere, utilizzare, parlare e combattere. C'è anche un bel sistema di telecomunicazioni che permette al nostro eroe di cercare le informazioni laddove esse sono generate ma spesso il tempo è tiranno ed è difficile avere la forza di chiedere informazioni quando tutto spingerebbe a un bel combattimento d'altri tempi.

In **Eternam** invece l'importante è ragionare e cercare di capire il perché delle cose. Tra tecnologie avveniristiche e ricordi dei tempi di scuola quando il mondo dei faraoni catturava la nostra immaginazione, il gioco va avanti stupendo a ogni inquadratura. Per tutti valga il momento in cui l'eroe si ritrova a dialogare con un gruppo di scienziati sbarcati dalla nave americana **Enterprise**. Un minuto più tardi e l'eroe dovrà vedersela con giacobini e sanculotti alle prese con la loro ipotetica rivoluzione francese. Insomma un grande guazzabuglio di idee e trovate che potrà certo far impazzire chi non sa astrarsi da questo genere di giochi e vuole a tutti i costi capire il nesso logico che governa gli avvenimenti. **Eternam** non ha una sua logica ben precisa ma è uno scoppiettante alternarsi di situazioni folli, al limite dell'umana comprensione. Ma anche per questa caratteristica è un gioco di cui sentiremo a lungo parlare. ●







RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE










## SU QUESTA CASSETTA

### LATO A

| LATO A | COUNTER |
| --- | --- |
| 1 FUTUREBAL - 2 OVERTAKE | |
| 3 ASTRO GTI - 4 RIMBALL | |
| 5 BOSONE - 6 INDOOR | |
| 7 BALLS & HOLES | |
| 8 OUT OF RUN - 9 EVOLUTION | |
| 10 ORBITRON - 11 OPUS POCUS | |
| 12 ASTRAZONE - 13 REPLICATOR | |
| 14 SKY WALL - 15 BAGDAD | |

### LATO B

| LATO B | COUNTER |
| --- | --- |
| 16 LAST HOPE - 17 LA TUBERIA | |
| 18 SKY WAR - 19 KAIKY WAY | |
| 20 ALIENS - 21 STAY | |
| 22 LET ME IN PEACE | |
| 23 SCRATCH - 24 SHIP | |
| 25 PATI - 26 COMET | |
| 27 I POPI - 28 BABY I KILL U | |
| 29 CALCOLA - 30 ARTER | |

QUESTA CASSETTA
E`DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI